🕸 Untitled.dvc - Daslight Virtual Controller 2 - web si File Windows Tools ? Effect Language English 🚊 💱 Бум 🚽 📵 17 in l J French Tools Setup Italiano **AX unive** German \_ 🔮 Na Español 14 6 E Finnish Editor . Japanese Danish 1 ±== Greek Live Korean ۲ ÖÐÎÄ ×[: Hungarian Đóññêèé Dutch Svenska + Português ۲ Thai General Slovak 0 Czech DMX ø ø ø 0 Ø 0 Й  $\triangle$  $\otimes$  $\triangle$  $\triangle$  $\triangle$  $\otimes$  $\triangle$  $\otimes$ 

Vous pouvez sélectionner le langage désiré à partir du menu Langue.

Nous allons créer un nouveau projet pour ce tutorial.

File	Windows Effect	t Tools Language ?
	New	🕵 Ex 📳 🔫 🔺 🔲 🛳 😴 🔀 🛨 🗶
1	Open	
1	Save	
	Save as	🕒 🕒 DMX universe 1 🔮 DMX universe 2 🔮 DMX
X	Quit	In Name
dit	17. D	

- 1. Vérifiez que vous êtes dans le mode Paramétrage.
- 2. Positionnez vous dans l'univers DMX numéro 1.
- 3. Cliquez sur le bouton Patch Un Projecteur.

## 攀 Untitled.dvc - Daslight Virtual Controller 2 - web site www.daslight.com



Double cliquer sur le fichier d'un fabriquant pour sélectionner un appareil. Vous pouvez suivre l'exemple ou utiliser vos propre librairies une foi que vous vous êtes familiarisé avec le logiciel et vos appareils.

25

### Patch manager

Export the fixtures list	<b>*</b>																Pa	tch	5												1	2	×
gemar	*	1	DM	Xu	mi∿	ers	se	1	DM	Хu	niv	ers	e 2	C	MX	un	ive	rse	3	DI	мх	uni	ver	se	4								
<ul> <li>genius</li> </ul>		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
p in ghost		33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
Image: Second		65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
p igriven		97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128
Image:		129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
<ul> <li>hq power</li> </ul>		161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
b in huihong		193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224
<ul> <li>Implete</li> <li>Implete</li> <li>Implete</li> </ul>		225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256
isolution		257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
<ul> <li>ib lighting</li> <li>ib system</li> </ul>		289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
iolly	•	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
5.52 Participant		353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
Universe DMX universe 1	•	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416
Address	•	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448
🛄 Matrix		449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
Count	•	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512
Patch		-			-			-				-	-							-	-			1	-	0	W.	-		-	200	ular	-

Choisissez un appareil de type wash ou spot.

E	xport the fixtures list	+																Pa	tch	i.												1	3	×
ड	mighty scan	-	1	DM	IXι	ini/	/er	se	ĩ	DM	Хu	nive	ersi	e 2	D	MX	(un	ive	rse	3	D	٨X	uni	ver	se	4								
3	patend light 1200		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
	patend light 1200-basic		33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
ड	startec 1200		65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
	startec 2000		97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	12
ड	ypoc 250 ypoc 250 basic v1.0		129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	161
	ypoc 250 color		161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	19:
- <b>B</b>	ypoc 250 lazer		193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	22
3	ypoc 575 bis		225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	250
	ypoc 700		257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288
D ariv	ypoc color basic /en		289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
b 📄 her	navuan	•	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352
Y	POC 250 COLOR.SSL		353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384
Universe	DMX universe 1	•	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416
Address	1	•	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448
📃 Matrix			449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
Count	1	-	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512
	Patch					-	-	-		-								-							1			-	-	10	-	/0209		_

1. Dans la partie inférieure de la fenêtre, cliquez sur le flèche du menu Count pour choisir le nombre d'appareil que vous voulez utiliser. Ensuite cliquez sur le bouton Patch. Le logiciel va

automatiquement assigner les adresses des appareils. Il est recommande d'utiliser ces adresses pour vos appareil réels. Les adresses doivent correspondre.

2. Cliquez ensuite sur le bouton OK sans prendre en compte les autre paramètres.

Patch mana	ager																															ł	23
E	xport the fixtures list	+.															Pa	ntch	i.											Þ		3	×
ष्ट्र ब	mighty scan mini patend	-	1	DM	Хu	miv∉	ers	e 1		)W>	< un	iver	se 2	2 [	DM)	X ur	nive	rse	3	D	٨X	uni	/er:	se	4								
Ī	patend light 1200		1												14	15													28	29			
3	patend light 1200-basic		Y								2	42 44	3												56	57	58	59	60	61 f	32	63	64
J	startec 1200		65	66	67	68	69	70	71	72	73 7	4 7	5 76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93 (	94 9	95	96
I	startec 2000		97	98	99	100 1	101	102	103 1	104 1	105 11	06 10	10	3 109	9 1 1 0	0 111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125 1	26 1	127	12
ष्ट्र	vpoc 250 vpoc 250 basic v1.0		129	130	131	132 1	33	134	135 1	136 1	137 1:	38 13	9 14	0 14	1 142	2 143	3 1 4 4	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	165	156 1	157 1	58 1	159	160
I	ypoc 250 color		161	162	163	164 1	65	166	167 1	168 1	169 13	70 17	1 17:	2 173	3 174	4 175	5 176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188 1	189 1	90 1	191 -	193
ष्ठ	ypoc 250 lazer		193	194	195	196 1	197	198	1992	200 2	201 20	02 20	13 2D+	4 200	5 206	3 207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220 2	2212	22 2	223 :	224
J	ypoc 575 bis		225	226	227	228 2	229 2	230	2312	232 2	233 23	3423	5 231	3 237	7 238	3 2 3 9	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252 2	253 2	:542	255 :	256
E S	ypoc 700		257	258	259	260 2	2612	262	263 2	2642	265 20	36 26	7 26	3 269	9 270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	2842	285 2	:86 2	287 :	288
D in the second seco	ypoc color basic /en		289	290 :	291	292 2	293 3	294	295 2	296 2	297 21	98 29	19 300	0 30 ·	1 302	2 303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	3163	317 3	18 3	319 (	320
b 🦳 her	novuan		321	322	323	3243	325 :	326	327 3	328 3	329 3:	30 33	1 333	2 333	3 334	4335	5 336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348 3	349 3	50 S	351	352
Y	POC 250 COLOR.SSL		353	354:	355	356 3	357 :	358	359 3	360 3	361 30	32 36	3 364	4368	5 366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380 3	3813	823	383 :	384
Universe	DMX universe 1		385	386	387	388 3	389 :	390 :	391 3	392 3	393 39	9439	15 391	3 397	7 398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412 4	413 4	4144	415 •	416
Address	57	-	417	418	419	420 4	121	422	423 4	424 4	425 43	26 42	7 428	3 429	9 430	0 43 1	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	<b>14</b> 5 4	146 4	447 -	448
📃 Matrix		1	449	450 -	451	452 4	<b>1</b> 53 •	454	455 4	<b>156</b> -	457 4	58 48	i9 461	9 46	1 462	2 463	3 464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476 4	477 4	178	479 -	480
Count	4	7	481	482	483	484 4	185 -	486	487 4	188 4	489 44	90 49	1 49:	2 493	3 494	1 495	5 496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508 5	509 5	i 10 đ	511 :	512
	Patch																					2	_	(		0	к	-		A	nnu	Jer	

Le fichier de l'appareil est maintenant dans la liste de l'Univers DMX. En ouvrant le fichier vous apercevez tous les appareils de la même famille. Chaque appareil a une adresse différente.

OMX universe 1 OMX universe 2 Mame	DMX universe 3 DMX universe 4 @ Address	# I , de InvertX
🖃 🚞 YPOC 250 COLOR		
🖅 👮 YPOC 250 COLOR	< 001 - 014 >	<1> 🗖
🖅 👿 YPOC 250 COLOR	< 015 - 028 >	< 2 > 🗖
🖅 👿 YPOC 250 COLOR	< 029 - 042 >	< 3 > 🗖
L 🔄 👿 YPOC 250 COLOR	< 043 - 056 >	< 4 > 🗖

1. Une autre fenêtre de contrôle apparaît alors en bas de la page, sous les curseurs. A ce moment nous avons 2 fenêtres de contrôle. La fenêtre Sorties Générales affiche tous les curseurs. La fenêtre des appareils va afficher les curseurs de l'appareil. Une nouvelle fenêtre de contrôle sera crée a chaque nouveau type d'appareil ajouté a partir du Patch.

2. Cette fenêtre est la fenêtre des groupes d'appareil. S'est aussi la fenêtre 2D de sélection des appareils. Vous pouvez positionner et déplacer les appareils pour représenter leur position réelle. Vous pouvez aussi activer les appareils par group ou en les sélectionnant.

YPOC	250	COLC	R					_																
		PAN	lî	TILT						A	222	222	222	222	•	F1 F2	) F3 F4	F5 F6	F7 F8	F9) (F10	F11 F	12 💆	NY	×
DMX	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		OFF	OFF	OFF	OFF					
															±	A001 U001	A015 U001	A029 U001	A043 U001					
											_					1001	1002	1003	1004					
1							-				-				4									
FX				_ ;_																				
															-			ſ						
						-		-											2					
	-3-	-‡-	-7-	-	-3-	-3-	-‡-	-	-	-=	-3-	-	-	-										
4.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14										
1	OH	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON										
鼎	Gene	ral	YP	OC 25	o co	LOR	7	_		_	-													

Maintenant nous ajoutons des appareils de type différent. Il suffit d'utiliser les instructions précédentes.

OMX universe 1 OMX universe 2 Name	DMX universe 3 DMX universe 4 @ Address
🖅 🚉 YPOC 250 COLOR	< 001 - 014 >
🖅 👿 YPOC 250 COLOR	< 015 - 028 >
🖅 💭 YPOC 250 COLOR	< 029 - 042 >
L 🔄 🖺 YPOC 250 COLOR	< 043 - 056 >

Nous avons les appareils nécessaires au tutorial. Maintenant nous allons décrire les différentes fonctions du logiciel.

Name	@ Address	# I 🚖 Invert X
🛛 🚞 ypoc 250 color		
🖽 🚉 ypoc 250 color	< 001 - 014 >	<1> 🗖
🖽 💂 ypoc 250 color	< 015 - 028 >	< 2 > 🗖
🖽 💂 ypoc 250 color	< 029 - 042 >	< 3 > 🗖
🖅 💂 ypoc 250 color	< 043 - 056 >	< 4 > 🗖
🕘 🛅 Junior		
🕀 🔏 Junior	< 057 - 065 >	<1> 🗖
🖅 🔏 Junior	< 066 - 074 >	< 2 > 🗖
🕀 🔏 Junior	< 075 - 083 >	< 3 > 🗖
🖽 🛰 Junior	< 084 - 092 >	< 4 >

Avant toutes choses, il faut sauver votre projet.



Le logiciel enregistre tous les projets dans le répertoire Light Projects. Vérifiez que vous êtes bien dans ce répertoire avant de sauver.

ave As						8 23
Guardar en:	🖪 Light p	projects	•	G	• 🛄 🔊	
Documentos recientes	Quick Quick Show.c	Start 1.dvc Start.dvc dvc				
Escritorio						
is documentos						
Mi PC						
	Nombre:	Quick Start			-	Guardar
	Tipo:	Show File (* dvc:* dlm)			-	Cancelar

8 23 Save As 彦 📂 🖽 🔻 Guardar en: 💾 Light projects -Quick Start 1.dvc Quick Start.dvc show.dvc Documentos recientes Escritorio Mis documentos Quick Start.dvc Nombre: Guardar • Tip<u>o</u>: Show File (\*.dvc;\*.dlm) Cancelar -

Nommez votre projet. Le fichier prend une extension .DVC. Vous pouvez enregistrer ensuite.

Ces icônes représentent les appareils de la famille et du type d'appareil. Il sont gris lorsqu'ils ne sont pas sélectionnés, orange lorsqu'ils sont sélectionnés et actifs, bleu lorsqu'ils peuvent être déplacés.

	OFF	OFF	OFF	OFF				
	A 057	A066	A075	A084				
	U001	0001	0001	0001			 	
ĩ	1001	1002	1003	1004				
I								
					_	 	 	

🚽 F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8 F9 F10 F11 F12 💥 💥 🌺 OFF OFF OFF OFF ÷ A057 A066 A075 A084 U001 U001 U001 U001 1004 1001 1002 1003 4 49 40 40 7 87 ->

Cette option permet de réduire la taille des icônes si le nombre d'appareil est trop important.

Cette option permet de déplacer graphiquement vos appareils et de leur donner une représentation 2D en fonction de la scène. Vous pouvez alors représenter l'emplacement de vos appareils par rapport à leurs positions réelles. Les appareils sélectionnes ont la couleur bleu et il est possible de déplacer plusieurs icônes en même temps.



Cette fonction inverse votre sélection automatiquement.



Cette fonction sélectionne tous les appareils et icônes.



Cette fonction sélectionne 1 appareil sur 2.



Cette fonction incrémente la sélection. La sélection est déplacée vers les appareils suivants.



Cette fonction décrémente la sélection. La sélection est déplacée vers les appareils précédents.



Cette fonction de-sélectionne tous les appareils.



Les boutons le long de la fenêtre servent aux groupes d'appareils. Vous pouvez utiliser les touches Fx de votre clavier. Pour enregistrer un groupe, il faut d'abord sélectionner les appareils, ensuite cliquez sur le bouton de sauvegarde représenté par une diskette bleue et enfin cliquez sur le groupe Fx souhaité. Activez votre groupe par simple clic ou en pressant une touche Fx de votre clavier.



Le premier bouton annule toutes les actions Live effectuées sur les appareils sélectionnés seulement.

Le second annule toutes les actions Live effectuées sur un type ou une famille d'appareil.

Le dernier annule toutes les actions Live effectuées sur tous les différents appareils en général.



Cette fonction affiche les valeurs des canaux en DMX (0-255) ou en pourcentage (0-100).

1		ļ	
DMX	0	0	0
	21		
FX	_		
			-

Cette fonction affiche ou non la fenêtre des groupes. Activée, seuls les curseurs utiles du type d'appareil sont affiches. Désactivée, la totalité des curseurs sont affiches et la fenêtre des groupes n'apparaît plus.

		ļ	
DMX	0	0	0
99			
FX			
			-

Cette fonction permet de passer en mode CURSEUR ou en MODE PALETTE DE PRESET. Dans le dernier cas les curseurs ne seront plus présents et les commandes ont alors un mode plus graphique. Vérifiez que vous pouvez obtenir le mode de Palette de Preset avant de continuer.



Nous sommes maintenant en mode de PALETTE DE PRESET, La fenêtre des groupes est toujours présente dans ce mode. Vous pouvez changer la taille de la fenêtre des groupes pour afficher l'ensemble des fonctions de la palette. Positionnez votre souris au milieu cliquez en déplaçant la souris.



Cela dépend de votre résolution d'écran, mais il est possible de changer la taille des fenêtres de contrôle. Approchez votre souris sur la partie supérieure de la fenêtre. Cliquez en déplacent. Vous pouvez alors afficher plus de fonction a l'écran.



Le preset de PAN et TILT est très utile pour le déplacement des appareils sans curseurs. Ce preset utilise aussi le déplacement en 16 bits. D'autres familles de preset sont disponibles en haut de la palette pour régler les paramètres des appareils.

	- Mouse click
	Pan/Tilt © Unlock © Pan lock © Tilt lock
	Location Center Dute time Relative I
X=0;Y=0;μX=0;μY=0	Precision

Avant de montrer la palette de Preset, regardons certaines fonctions. 1. Cliquez sur la page EDITOR pour changer l'affichage principal



2. Cliquez sur l'icône de la 3D pour démarrer l'outil de visualisation. Cette étape n'est pas nécessaire mais permet d'avoir un aperçu des possibilités de la Palette de Preset.



Merci de consulter le manuel de la 3D pour plus d'information. Vous devez avoir une fenêtre similaire apparaître lors de l'ouverture de la 3D. Choisissez une taille convenable et déplacez la 3D sur votre écran pour accéder aux fonctions du logiciel.



Cliquez sur ce bouton pour créer votre première scène.



Les scènes sont contenues dans un fichier et vous pouvez ainsi créer des groupes de scènes. Avec plusieurs scènes et plusieurs groupes de scènes, il est possible de les déplacer et de les déposer ou vous le souhaitez.

		ł	•		Ð	*	- <b>-</b>		
		x	🎦 Nan	ne			💋 Shortcuts	📖 Port	뿥 Midi
	-	My	Scenes						
-			Scene 1	1				None	None[0#0]

A la création d'une scène, un pas est automatiquement ajoute dans la partie droite de l'écran.

	×		e	S
🛅 🍸 Fade tim	e	X I	Vait time	9
1 00m00s00		00m	01s00	

Sélectionnez tous les appareils d'un type d'appareils. Les icônes seront alors affiches de couleur orange.



Sur la palette de PAN et TILT, cliquez sur le bouton CENTER. Vos appareils vont se déplacer directement à leur position centrale. Vous pouvez aussi cliquer droit ou gauche dans la zone de déplacement situés à gauche, les appareils suivront alors les positions indiquées par la souris.

Pan / Tilt	Gobo	Color	Light beam	Other	
					Mouse click
					Pan/Tilt © Unlock © Pan lock © Tilt lock
					Location Center Dute time Relative I
X=0;`	Y=0;j	1X=0 ;	µY=0		Precision

Sélectionnez un Gobo dans la palette GOBO. Vérifiez que le SHUTTER, le DIMMER et l'IRIS sont ouvert, cela dépend des appareils utilises.



Choisissez une couleur dans la palette de couleurs.



Allumez ou ouvrez le SHUTTER sur la palette BEAM. Vous devez voir apparaître vos faisceaux dans la 3D.



Vérifiez l'ensemble de vos canaux en fonction de la documentation de vos appareils. Les fonctions des

Pan/Tilt Gobo Color Lightbeam Other Speed Special Move Laser DMX DMX DMX DMX Speed 0 0 0 0 255 255 255 255 0 o 0 0

canaux doivent correspondre aux descriptions données dans le manuel de l'appareil.

Vous verrez apparaître les fonctions sur les icônes des appareils. La dernière et l'ensemble des actions sont affichés sur les icônes. Ici le SHUTTER est ouvert.

Vous venez de créer le premier pas de la scène. Dans EDITOR toutes les actions sont automatiquement enregistrées dans le pas sélectionnes. Il faut maintenant créer le second pas de la scène et ajuster les temps de fondu et d'attente.



Sélectionnez une autre famille d'appareil et ajustez la fenêtre de contrôle. Vous pouvez avoir un aperçu des canaux disponibles.

Pan / Tilt Color Light beam Other	•
	Mouse click
	Pan/Tilt
	Location Center Dute time Relative I
X=0 ; Y=0 ; µX=0 ; µY=0	

Sélectionnez tous les appareils.



Choisissez la position CENTER.

	Mouse click
	Pan/Tilt © Unlock © Pan lock © Tilt lock
	Location Center Dute time Relative I
X=0;Y=0;μX=0;μY=0	Precision

Si l'appareil possède une fonction CMY ou RGB, sélectionnez la palette de couleur. Sélectionnez la couleur et ajoutez l'intensité de la couleur.

Color palette	Tools		
		255	
		Ref 1	
MY values			

- 1. cliquez et déplacez la souris sur la zone de couleur pour choisir une couleur.
- 2. Ce curseur agit sur l'intensité de la couleur.
- 3. Cette partie donne la couleur finale de l'appareil.

4. Vous disposez des valeurs numériques suivant l'intensité les 3 couleurs



Un bref aperçu des autres couleurs montre la différence entre chaque appareils. Vous pouvez aussi annuler la couleur choisie, un preset ou une valeur DMX en cliquant une seconde foi sur l'icône des palettes.

olor palette –		- Tools	
			◎ ₩
MY values —	100 B 30 200		

Vous pouvez régler l'intensité lumineuse de vos appareils avec le DIMMER. Dans la palette BEAM choisissez l'option DIMMER. L'effet d'intensité lumineuse se répercutera dans la 3D.



Toujours dans BEAM, sélectionnez l'option SHUTTER ce qui permet d'ouvrir ou de fermer le faisceau lumineux rapidement. Vous remarquerez plusieurs nombres sur le curseur des palettes de preset. La valeur DMX supérieure donne la valeur courante du canal sur 255. Les valeurs aux 2 extrémités du curseur indiquent les valeurs limites du preset sélectionné. Vous pouvez ajuster les valeurs DMX du preset. Cette fonction est très utile et principalement dans le mode LIVE, car elle permet de rester uniquement dans la fonction associée au preset.



Il arrive que certains canaux n'aient pas de preset.

/Pan/Tilt/C	olor Light bea	m Other	
Special	Movemei	Speed	
DMX 0 255	DMX 0 255	DMX 0 255	
0	0	0	

Vous devez apercevoir vos appareils dans la 3D. Il est maintenant nécessaire de créer 1 autre pas et de modifier les valeurs DMX de ce pas. Ensuite il est nécessaire d'ajuster les temps de fondu et les temps d'attente de chaque pas afin de créer un mouvement fluide avec vos appareils.



Cliquez sur le bouton AJOUTER UN NOUVEAU PAS en haut à droite du mode EDITEUR. Vous créez une copie du Pas en caractère gras et l'ajoutez à la suite. Le pas en caractère gras est le pas courant, ses états DMX sont alors affiches dans la fenêtre de contrôle et il est possible de changer ses valeurs DMX. Faites attention de ne pas ajouter de Pas vide a la fin de la liste, car ces pas seront joués avec la scène.



Vérifiez que le nouveau pas est en caractère gras (sélectionné) afin de ne pas éditer un mauvais pas.

	🛉 👫 🔖	h 🔓 🖉
B	🔨 Fade time	🕱 Wait time
1	00m00s00	00m01s00
2	00m00s00	00m01s00

Maintenant nous allons changer la couleur de chaque appareil. Sélectionnez la famille d'appareil et ensuite sélectionnez la fonction COLOR. Vérifiez que tous les appareils sont bien sélectionnes et cliquez sur l'icône de couleur rouge. Vous pouvez répéter l'opération sur les autres appareils.

		and the product of the state of
Color palette	Color DMX 45 47	▲         ▲
IMY Values		

Vous devez voir la même chose dans la 3D. Des appareils de familles différentes ont des roues de couleur avec des couleurs différentes. Si l'appareil le permet vous pouvez ajuster les couleurs avec la palette de CMY ou RGB pour obtenir des couleurs identiques.



Dans EDITEUR, double cliquez sur la colonne BOUCLE de la scene1. Il apparaît une flèche affichant le nombre de boucle possible sur la scène. Sélectionnez 5 boucles par exemple.

🍟 Midi	Q Loops	🔧 Jump
None[0#0]	005 Loops	<b>▼</b> ne
	Always loop	<b></b>
	001 Loops	
	002 Loops	
	003 Loops	
	004 Loops	-
	005 Loops	
	006 Loops	
	007 Loops	
	008 Loops	
	009 Loops	-

Les boucles sont le nombre de répétition des pas dans la scène. Nous avons ici 2 pas avec chacun un temps d'attente de 1 seconde et qui correspond au temps d'exécution. Le nombre de boucle et le temps total vont changer.

En choisissant l'option de BOUCLE TOUJOURS, la scène est jouée indéfiniment jusqu'à l'arrêt de la scène. Le temps total est alors affiche par une suite de points pour indiquer le temps indéfini.

🍟 Midi	📿 Loops	🔩 Jump	🖌 Exit Mode	💦 Release	🁌 Time	o Total time	C	) 🍸 Fade time	🕱 Wait time
							1	00m00s00	00m01s00
None[0#0]	005 Loops	None	Pause	Off	00m02s00	00m10s00	2	00m00s00	00m01s00

Les 5 icônes au dessus des pas sont les fonctions suivantes :

- Ajouter un nouveau pas
- Supprimer le pas sélectionné
- Copier les pas sélectionnés
- Coller les pas copies ultérieurement
- Modifier les temps de fondu et d'attente

Il est possible de sélectionner plusieurs pas grâce aux touches de votre clavier SHIFT et CTRL.

	🖡 👫 📐	🖣 📮 🖉
D	🗙 Fade time	🕱 Wait time
1	00m00s00	00m01s00
2	00m00s00	00m01s00

Cliquez sur l'icône des TEMPS DE FONDU ET D'ATTENTE pour faire apparaître la boite de dialogue.

Le TEMPS DE FONDU est le temps nécessaire à un appareil pour se positionner sur l'état DMX du pas courant à partir de l'état DMX du pas précédant.

Le TEMPS D'ATTENTE est le temps nécessaire durant lequel un pas va garder son état DMX fixe avant d'atteindre l'état du pas suivant.

Vous pouvez utiliser les flèches à droite du tableau pour changer les minutes, secondes et les centièmes.

La précision est de 0.04 seconde car la fréquence de la trame DMX est de 25 hertz.

CHOISIR LES TEMPS et AFFECTER LES TEMPS en fonction des options disponibles.

Il est possible de sélectionner plusieurs pas grâce aux touches de votre clavier SHIFT et CTRL.

Les temps de fondus précèdent les temps d'attentes. Lorsqu'une scène est jouée pour la première foi, le temps de fondu du premier pas est ignore, vous pouvez sélectionner la fonction FONDU pour y remédier.

Ajustez vos temps en fonction de la scène désirée.

Fade time	Wait time
00m00s00	00m01s00
1	Set time
All	05
🕥 Fade time	
) Wait time	
🕤 Wait time	Affect
Wait time     Selected step	Affect

Maintenant vous pouvez passer en mode LIVE. Vous devez voir apparaître vos scènes sous forme de boutons. Cliquez sur le bouton de la scène, celui-ci apparaît avec la couleur orange et la scène démarre. Dans la 3D, vous devez apercevoir vos appareils changer de couleur de vert a rouge. Cliquez de nouveau sur le bouton pour arrêter la scène. Félicitation, vous venez de créer votre premier show. Nous allons maintenant apprendre à créer un mouvement sur vos appareils.

# Windows Effect Tools Language ? Scene 1 Controller 2 - web site www.daslight.co File Windows Effect Tools Language ? Scene 1 Controller 2 - web site www.daslight.co File Windows Effect Tools Language ? Scene 1 Controller 2 - web site www.daslight.co File Windows Effect Tools Language ? Scene 1 Controller 2 - web site www.daslight.co File Windows Effect Tools Language ? Scene 1 Controller 2 - web site www.daslight.co File Windows Effect Tools Language ? Scene 1 Controller 2 - web site www.daslight.co Scene 1 Scene 1

# **III** Toturial 2 : Créez des positions et des mouvements

Revenez en mode EDITEUR et cliquez sur l'icône de NOUVEAU GROUPE pour créer un groupe avec une scène dedans.

ana C	uick Start 1.dvc - Das	light Virtua	al Controlle	r 2 - wet	o site www.d	las
	пе ««пасо»s Enect п	F <mark>x   🖭 =</mark>	age :	û 👽 🕽	C 🛨 💥 d	եր
👫 Setup	<b>- </b>		•	-		
🔚 Edit	🖡 🔀 🎦 Name 🚽 My Scenes	<b>Infos</b> New group	👂 Shortcuts	📺 Port	🍟 Midi	1
O	🔳 🗹 Scene 1			None	None[0#0]	(
	New Group 1					
ive	🔳 🗹 Scene (1)			None	None[0#0]	1

Vérifiez que la scène 2 est sélectionnée ainsi que sont premier pas. Sélectionnez les appareils a partir de la fenêtre de groupe et sélectionnez le Gobo OPEN, ainsi que la couleur bleu et le faisceau ouvert OPEN BEAM.

A partir de la fenêtre PAN / TILT, déplacez les appareils a la position suivante.



Dans la 3D les appareils se positionnent.



Choisissez une vue de la 3D.



Créez un nouveau pas pour la scène 2. Déplacez ensuite le pointeur bleu de la fenêtre PAN / TILT a la position suivante. Vous pouvez aussi vous aider de la fonction TILT BLOQUE. Vous apercevez 2 points bleu sur l'écran. Le point le plus gros représente la position de l'appareil du pas courant. Les autres points représentent les positions des autres pas. Une ligne rejoint chaque point. Vous apercevez dans la 3D la nouvelle position des appareils.



Vous pouvez apercevoir le résultat dans la 3D.



Ajoutez ensuite 2 autres pas et placez vos appareils aux positions suivantes.

Vous formez un rectangle avec 4 points.

Vous apercevez le mouvement grâce aux lignes en pointilles.



Maintenant, ouvrez la fenêtre des TEMPS DE FONDU ET D'ATTENTE, située au dessus de la liste des pas. Changez le temps de fondu pour 2 secondes, choisissez TOUS LES PAS et validez. Vous avez créer un temps de fondu pour tous les pas de la scène, à présent, vous devez modifier les temps d'attente.

Dans le mode LIVE en cliquant sur le bouton de la scène 2, vous apercevez dans la 3D les appareils bouger lentement.

Vous pouvez arrêter de jouer la scène et retourner dans le mode EDITEUR pour modifier la position de pas.

Ajustez alors la position des pas et sauvegardez votre show.

Fade time	Wait time
00m02s00	00m01s00
	Set time
e All	<b>~</b>
🗊 Fade time	
🕥 Wait time	
	Affect
) Selected step	27 FADE IX WAIT 1 00:00:00 00:00:00
All steps.	2 00:00:00 00:00:00 3 00:00:00 00:00:00
S I III SCOPSI	4 00:00:00 00:00:0

Nous allons modifier le mouvement pour le rendre fluide sans arrêt des appareils. Ouvrez la fenêtre des temps de fondu et d'attente et ajustez le temps d'attente à 0 secondes puis validez.

Double cliquez sur la scène courante pour la jouer et vérifiez que le mouvement est parfaitement est parfaitement fluide.

Maintenant nous allons créer une scène similaire pour les autres appareils. N'oubliez pas de créer un nouveau groupe, d'ouvrir le DIMMER et le SHUTTER et de positionner vos appareils.

Fade time	Wait time
00m02s00	00m00s00
	Set time
e All	05
🕘 Fade time	
) Wait time	
	Affect
) Selected step	
All steps.	2 00:00:00 00:00:0 3 00:00:00 00:00:0
S.I. Stopsi	6 00:00:00 00:00:0

Positionnez les Pas en rectangle, affichez la fenêtre de 3D afin de visualiser vos appareils. Vous apercevez que chaque type d'appareil a un mouvement différemment dans la 3D. Pourtant vous leur avez donnez les même positions dans la fenêtre de PAN / TILT. Cette différence s'explique par les angles de mouvement donnes par chaque fabriquant d'appareils.

Ceux-ci différent d'un type d'appareil à un autre. Dans notre cas nous avons des scanners et des lyres.



# IV Tutorial 3 : Créez des séquences à partir de scènes

Dans l'EDITOR, ajoutez un nouveau groupe de scène puis ajoutez a nouveau 2 autres scènes. Vous pouvez changer le nom du groupe et de la scène en double cliquant dessus. Maintenant pour tous les appareils, sélectionnez les et choisissez une couleur, un gobo et ouvrez le SHUTTER.

Répétez l'opération sur chaque scène en fonction des couleurs désirées. Pour chaque scène du groupe, ajustez le nombre de boucle à 1. Allez ensuite dans le mode LIVE.

Ę	ł		-	
	X	🛅 Name	👳 Shortcuts	🚃 Port
Ξ	My	Scenes		
		Scene 1		None
Ξ	Ne	w Group 1		
	V	Scene 2		None
Ξ	Jur	nior Color Change		
		Red		None
		Green		None
		Blue		None

1. Dans LIVE, ce bouton affiche les groupes de scène

2. Ce bouton agrandi la taille des boutons et affiche leurs informations respectives.

3. Ce bouton diminue la taille des boutons et cache leurs informations, vous pouvez alors afficher plus de boutons.

Vous pouvez essayer les différentes options et vous familiariser avec leur fonction. Affichez ensuite les groupes et les boutons en grande taille.



Vos boutons LIVE doivent êtres représentes comme ci-dessus. Vérifiez que vos scènes fonctionnent correctement et retournez dans le mode EDITEUR.

My Scenes	*
Scene 1	
New Group 1	
Coope 2	
Scelle 2	8
Junior Color (	∞ Change 4
Junior Color ( Red	co Change 4
Junior Color ( Red	co Change • Co
Junior Color ( Red Green	co Change 4 Co
Junior Color ( Red Green	change A

Dans EDITEUR, double cliquez dans la colonne SAUT, sélectionnez le contrôle à droite pour modifier les options de SAUT.

Q Loops	🔧 Jump	≼ Exit Mode
Always loop	None	Pause
Always loop	None	Pause
001 Loops	None	use
001 Loops	None	Pause
001 Loops	None	Pause

La fenêtre ci-dessus apparaît ou une liste s'affiche. Vous pouvez alors modifier les sauts de scène vers une autre scène et faire une transition entre scène. Sélectionnez le groupe puis la scène à jouer. Apres avoir effectué le nombre de boucle, la scène déclenchera la scène indiquée dans la colonne SAUT. Il est possible de ne pas faire de Saut NON, dans ce cas le scène s'arrête sur son dernier pas. PASSAGE AU SUIVANT indique que la scène va jouer directement la scène suivante.

Junior Color C	hange	
scene		
Green		

Vous apercevez vos scènes en LIVE. Déclenchez l'une d'elle et elles seront ensuite jouées les unes après les autres suivant l'ordre indiqué ultérieurement. Il suffit de cliquer sur l'un des boutons de scène pour l'arrêter.

Vous pouvez maintenant créer et séquencer des scènes pour votre spectacle.

Scene 2	
Junior Color	Change
Red	
	6-
Green	
	6-
Blue	
	0-